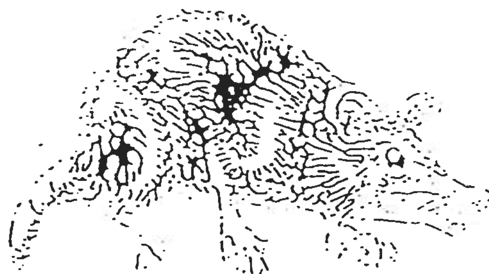
PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 210, onsdag 11. februar 1998



REDAKSJONELT

Så sitter vi her da, igjen, og skal liksom skrive redaksjonelt til Phobos. Men det skal nok innrømmes at den helt store inspirasjonen glimrer med sitt fravær, her vi sitter i en gammel brakke langt ute på Bjørviksutstikkeren, omgitt av barnebilder, trailere, bilferger, brukte engangssprøyter, containere, permer fulle av transport- og tolldokumenter, og opera- og/eller akvarieplaner. Med andre ord - et variert og interessant miljø.

Barnebilder? Ja, hvor kommer egentlig disse barnebildene fra? Kan det være noen sammenheng mellom barnebildene og disse diplomene som henger på veggen her? Det ene ser ut til å stamme fra et heller kjedelig utdrikkingslag (skjønt man kan jo aldri vite...) med kolleger, den andre proklamerer høyt & tydelig at vedkommende som besitter denne arbeidsplassen på dagtid er "Verdens Flinkeste Ektemann"...

Følg med i neste nummer av Phobos for "Den Store Avsløringen®". (Og hvem vet, det kan til & med hende at vi bringer et av bildene i faksimile...)

Et av bildene bærer preg av å være tatt av en fotograf, og viser en liten røverunge som er plassert på et solid bord, foran en typisk fotoatelier-bakgrunn. ved siden av dette finner vi nok et bilde av den samme poden, et mere action-preget bilde denne gangen. Poden holder en banan i den ene handen, mens den andre er knyttet, strukket rett ut som om poden prøver å holde balansen. Blikket har fanget kameraet, og han møter fotografen med et skøyeraktig smil.

Kongresser i kjømda:

Selv om vi går ut i fra - som en selvfølge - at alle Phobos lesere har hørt om kongressene som kommer med det første, velger vi likevel å nevne:
TreXpo - 13. - 15. februar, Helga Engs hus på Blindern, og
VinterKon - 27. februar til 1. mars, i felleshuset - Ares Bjølsens vanlige lokale.

Malenkaja

Jenta fra Taigaen.

Ulven

Av Herman Ellingsen

I ukene etter sammenstøtet med bjørnen måtte Malenkaja holde seg i ro, slik at sårene skulle få gro. Hun kunne ikke løpe fritt i skogen, men måtte holde seg i nærheten av hytta der familien bodde. I stedet begynte hun å utforske områdene rundt hytta nærmere, og det varte ikke lenge før hun fant et bebodd ulvehi, bare noen hundre meter fra hytta. Og snart hadde hun oppdaget at hiet var hjem for en mor med fire valper. Etter at Malenkaja hadde tilbrakt noen dager utenfor hiet, våget ulvemoren omsider å komme helt bort til Malenkaja, og snuse på henne. Etter å ha forvisset seg om at hun ikke innebar noen trussel mot valpene, fortsatte ulvemoren å ignorere Malenkaja.

En ukes tid senere, etter at sårene hadde grodd sånn noenlunde, kom Malenkaja hjem fra et lengre streiftog. Hun hadde tilbrakt natten på en øy midt ute i et tjern, noen timers vei hjemmefra. Når hun kom tilbake, ville hun først hilse på ulvemoren, men det var skremmende stille rundt hiet. Nå tenkte ikke Malenkaja nærmere over det, det ville jo ikke være så underlig om ulvene lå og sov, derfor var sjokket desto større når hun kom hjem, og fikk høre hva brødrene kunne fortelle.

– Nå har vi endelig tatt knekken på den ulven som har skremt bort alt småviltet i traktene her, sa Arjev, ikke uten en viss stolthet i stemmen. Vi fikk også tak i de tre ungene.

– Vi var nødt til å røyke ut valpene, fortsatte Ivan. Men det var jo ikke noe større problem. Malenkaja forsto snart at det var hennes ulv de snakket om, og løp ut til hiet. Der satte hun seg til å gråte en skvett over den stolte mor, og hennes lekne barn, som hadde blitt røvet bort så alt for tidlig. Mens hun satt utenfor hiet gikk det opp for henne at det var noe som ikke stemte. Brødrene hennes hadde jo snakket om tre valper, men de var jo fire. Hvor hadde det blitt av den fjerde valpen?

Det gikk opp for Malenkaja at hun var nødt til å hjelpe den foreldreløse valpen, men hvordan? Først måtte hun jo få tak i dyret, som vel nå hadde gjemt seg bort innerst i hiet, og neppe ville komme ut før valpen sultet i hjel. Malenkaja så bare en utvei, hun måtte åle seg inn i hiet, for å kunne hjelpe den stakkars valpen.

Røyklukten hang nok fremdels igjen der inne, men ikke nok til at det sjenerte Malenkaja. Da plaget det henne nok mer at gangene var trange og mørke, nesten for trange til at hun kunne komme gjennom. Men det gikk på et vis, jorden var ikke så hard at det var umulig å utvide gangene der de ble for trange. Etter hvert kom Malenkaja inn til selve hiet, hvor hun hørte og kjente valpen som hadde trengt seg inn i det fjerneste hjørnet, hvor den lå og skalv.

Tålmodig lot Malenkaja valpen venne seg til henne, til den ble nysgjerrig, og kom nærmere. Snart lå den i armene hennes, og gnagde på en bit tørket bjørnekjøtt, som Malenkaja matet den med. Etter at valpen hadde spist litt, prøvde Malenkaja forsiktig å buksere seg selv og valpen ut av hiet. Det viste seg å være litt vanskelig, siden valpen i utgangspunktet syntes å foretrekke å bli i hiet, men etter hvert ga den etter for jentungens sterkere vilje.

Malenkaja tok med seg ulvevalpen opp i sengen, og holdt den skjult for brødrene sine de første dagene, fordi hun var redd for at de skulle gjøre med hennes valp som de hadde gjort med valpens søsken. Når brødrene oppdaget hvordan hun stelte for valpen, fant de det best å la henne ha den i fred.

Senere ble alltid ulven med Malenkaja på streiftogene hennes. Det hendte til og med at Krasny fikk ri på Ulv, når hun var ekstra sliten, og om vinteren kunne de spenne en slede etter ham. Da var det godt å ha en bjørnefell å tulle seg inn i.

EX CATHEDRA

Spalten til *Johannes H. Berg* (formann Ares/Bjølsen, administrator for Arcon)

Mange oppfatter det som om det er en eller annen form for konflikt i interesser, oppslutning eller ressurser mellom de forskjellige delene av simuleringsspill-hobbyen. Jeg har hørt ting som tyder på dette fra rollespillere som ikke har likt at vi har satset en del på brettspill på Bjølsen i det siste, og at både brett- og rollespillere gjerne går sammen om å mobbe samlekortspillere er jo velkjent. Men for min egen del vil jeg bare få si følgende: Vi er ikke flere i denne hobbyen enn at vi får avholde oss fra den slags interne krangler som man har i mange andre små miljøer.

Det er vel & bra at man ikke liker *Magic*, eller mener at slaget ved Waterloo er noe av det tåpeligste man kan forestille seg å lage et spill om. Greit nok om man synes live'ere er noen middealderfikserte ekshibisjonister, eller mener at rollespill er **rullespill**, og dermed uinteressant. Meningene må man gjerne ha, og selvsagt også ytre dem; likevel tror jeg at man kommer mye lenger om man belager seg på å snakke pent til folk, og ikke gå inn for å fornærme noen av de mange formene for simulering som finnes.

Selvsagt er det til en viss grad snakk om genuine interessemotsetninger. Bl.a. kommer det ofte til intern krangel om ressurser — penger til nytt utstyr, plassbruk på klubbmøter, vinkling av PR, innsats på vervesektoren — når det gjelder slik foreningsvirksomhet som vår i sin alminnelighet. Og når det finnes en del ting som for eksempel brettspillerne har mye glede av, men som ikke i de fleste tilfeller har noen særlig betydning for kort- eller rollespillerne (eksempelvis nye spillsett), er det klart man kan få konflikter ut fra en trang til rettferdig fordeling av begrensede midler. Men vi er tross alt ikke så mange her hos oss i sin alminnelighet (og i Ares i særdeleshet).

Tenk så mye bedre stemningen hadde vært om man kunne gått ut og sagt for eksempel: *Det vil komme en rekke spennende aktiviteter på Bjølsen fremover; mye av det er innrettet på brettspillere, men vi dekker også kort- og rollespill i klubben vår, og de vil få sin beskikkede del av oppmerksomheten.* Hvis alle var fornøyd med det, kunne vi så bruke kreftene på å fremskaffe noen av de nevnte spennende tingene...

Johannes H. Berg

MØTEANSVARLIGE

ARES Bjølsen, februar 1998

4/2:	Johan Nyquist
11/2:	Johannes H. Berg
18/2:	Ragnhild Evensen
25/2:	Herman Ellingsen
4/3:	Jan Erik Storebø
11/3:	Arild Storåker

(***Møteansvarlig*** er det styremedlemmet som skal åpne & lukke lokalet, ta seg av nye interesserte, sette ut søppeldunker og sørge for at det blir ryddet/vasket.)

ÅRSBERETNING 1997

for ARES, forening for simuleringsspill

1. Bakgrunn

ARES, forening for simuleringsspill, ble stiftet i 1981, og er den eldste klubben for denne typen spill her til lands. De som startet den var folk som hadde holdt på i spillhobbyen siden den begynte i Norge omtrent fem år tidligere, og svært mye av den senere aktiviteten på dette området har sitt opphav i ARES. I 1989 ble klubben delt, og en egen studentforening begynte med faste møter på Blindern, men beholdt Ares-navnet. Forholdet mellom de to søsterforeningene er i dag riktig bra, og man samarbeider både om medlemsblad og felles arrangementer. ARES er tilsluttet forbundsorganisasjonene *Oslo og Akershus Spillforening* og *Norsk Simuleringsspill-Forbund (NSSF).*

2. Lokaler

Foreningen har sitt lokale på Bjølsen i Oslo, i *Felleshuset* med adresse Sarpsborggt. 7. Dette er en ombygget stall som siden ca. 1984 har tjent som møte- og forsamlingshus for borettslagene i kvartalet Bergensgt.-Sarpsborggt.-Maridalsvn.-Kongsberggt. Bygningen er på halvannen etasje, med kjøkken, toalett og flere separate oppholdsrom. Sitteplass ved bord til ca. 50 stykker, og i utgangspunktet et bra, fleksibelt og trivelig lokale. Dessverre er det også temmelig nedslitt; hovedvedlikehold har ikke vært kjørt på bortimot åtte år, og begrenset utleie de siste par årene har gjort at det bare er ARES som på egen hånd må dekke strømregning etc. Til gjengjeld er leien forholdsvis beskjeden.

3. Møter

ARES avholder møter hver eneste onsdag året rundt. (Eneste unntak er når onsdagen er en større høytidsdag som for eksempel 17. mai.) Vi åpner dørene hver onsdag 1700, og holder på til 2300 eller senere. Møtene *kan* ha et program med presentasjon av eller turneringer i et bestemt spill, forhåndsannonsert og evt. med lag, premier osv. Men det meste som foregår er enten fri spilling (varierer fra gang til gang) eller lengre kampanjer, særlig innen rollespill. På møtene kommer så vel medlemmer som nye interesserte, og vi har et omfattende nedslagsfelt, ikke minst blant ungdomsgrupper som ellers ville manglet et organisert tilbud. Antallet faste medlemmer har gått en god del ned de siste par årene, men oppslutningen om møtene har heldigvis ikke sunket helt proporsjonalt — det er stort sett mengden med passive medlemmer som er redusert. Likevel bør det være mulig å forbedre oppmøtet, om vi får ressurser som lar oss satse mer på å gjøre kjent at vi finnes, og hva vi kan by på.

4. Aktiviteter ellers

Foreningen driver også med andre arrangementer, kongresser, spillturneringer etc. Først og fremst er vi den ledende arrangørklubben bak Oslos store spillkongress ARCON (som også har navn etter oss); komitéen og mye av personalet kommer fra vår forening. Denne festivalen har vært avholdt hvert år siden 1985, og samler nå 800-1000 spillere fra hele landet til ivrig kappestrid i St. Hanshelgen, med lokaler ordnet av Ares Blindern, og mye av resten arrangert av oss. ARCON er det nærmeste man kommer til en landsdekkende norsk simuleringsspill-kongress. Dessuten har vi i en årrekke avholdt fellesturer til andre norske kongresser innen hobbyen; spesielt den årlige turen til *HexCon* i Trondheim i november pleier å være spennende og opplevelsesfylt.

5. PHOBOS

Vi har et medlemsblad som heter PHOBOS (utgitt i samarbeid med Ares Blindern — Studentenes Spillklubb). Dette har et opplag på 50-100 eksemplarer, utgis fotokopiert i sidestiftet A4-format, og er gratis for alle medlemmene i de to søsterforeningene. Bladet er først og fremst et nyhets- og meldingsorgan, men er også åpent for andre bidrag fra medlemmene, som spillartikler, omtaler, fortellinger osv. Det kommer ut hver 2. og 4. onsdag i måneden, bortsett fra i desember, da vi holder stengt i romjulen; det vil altså si 23 utgivelser i året. PHOBOS er blitt gitt ut fast siden 1989, og har aldri gått glipp av en eneste onsdag. Vi er nå kommet frem til nr. 206, og det ser ut til å kunne fortsette i samme spor som før — kanskje t.o.m. med et høyere gjennomsnittlig sidetall, siden

6. Serviceordninger

På alle møtene har vi matsalg, som ordnes på en nullprofitt-basis av undertegnede — dette er et rent frivillig opplegg fra min side, og ikke finansiert av klubbens budsjett. I gjennomsnitt går driften av serveringen omtrent i null. Det er snakk om typiske middagsretter: Pasta, pølser med potetmos, risgryte, lapskaus, pannekaker etc. Ellers har vi tidligere kunnet by på bl.a. organisert felles innkjøp av spill med rabatt, spillutlån, scenariotjenester, materielltjenester (innbinding etc.) — alt dette ligger nede for tiden, og vil ikke kunne iverksettes før ressurssituasjonen har bedret seg betraktelig.

7. Medlemstilbud

Vi arrangerer som nevnt turneringer og introduksjoner til nye spill hver måned. Alle aktiviteter er gratis, bortsett fra at vi må ta inngangspenger (se under punkt 8). Dessuten har vi en omfattende spillsamling som står til medlemmenes disposisjon, og i 1997 har vi dessuten investert i et digert **kartskap** (20 A1-skuffer!) slik at brettspill skal kunne oppbevares fra møte til møte. Alt slikt dekkes over vårt vanlige driftsbudsjett, uten å ta noe ekstra. Målet med driften er å skaffe spillinteresserte et tilbud, ikke å tjene penger. De før nevnte turene, kongressene osv. er også helt ikke-kommersielle arrangementer, der vi er fornøyd om de går i null; på grunn av medlemskaps-tilbakegangen i 1996-97 har vi det siste året vært noe begrenset bl.a. i innkjøp av nye spill. Blir bare økonomien bedre, skal vi nok alltids få rettet opp det.

8. Økonomi og medlemmer

Foreningen vår har måttet tære på oppsparte midler, særlig i 1997, takket være en meget uheldig utvikling: I 1996 var det snakk om at Felleshuset skulle ombygges til barnehage, og at vi måtte ut. Dette skjedde ikke, men nok av våre medlemmer hadde belaget seg på en flytting til at en god del sluttet, mange fornyet ikke, og i løpet av et par år sank antallet faste medlemmer fra 40-50 til under det halve. Selv ved en dobling av inngangspengene (fra 5 til 10 kr.) ble det ikke balanse i møtebudsjettet, og en del av våre yngre, fattigere medlemmer uteble når de syntes at kr. 10,- pr. gang var for dyrt. I håp om å kunne tiltrekke seg flere deltagere, ble så inngangspengene redusert til kr. 5 igjen i 1997. Vi har mottatt en viss driftstøtte fra Oslo og Akershus Spillforening nå i høst, og uten den ville økonomien vår ha vært helt elendig. Men får vi ikke a) flere medlemmer eller b) mer støtte, er det vanskelig å se noe grunnlag for langsiktig drift.

9. Oppsummering

ARES er en forening med en ærerik fortid, et stort potensiale, og et rekrutteringsgrunnlag fra hele Oslo. Våre venner på Blindern er litt bundet av sin aldersgrense på 18 år; vi er åpne for alle, og har godt med plass. Men løser man ikke den umiddelbare medlemskapskrisen, er det vanskelig å se hvordan det vil gå videre med foreningen. I en eller annen form bil den nok bestå; men som en utadvendt, sosial, aktiv forening står ARES overfor meget store utfordringer i 1998.

- *Johannes H. Berg* (formann)

ARES, forening for simuleringsspill

AKTIVITETER I 1998

Vi regner med å ha følgende aktiviteter i 1998:
- Faste møter hver onsdag
- Minst én turnering eller spillpresentasjon hver måned
- Gi ut 23 nr. av PHOBOS
- Arrangere ARCON i juni
- Felles turer til bl.a. spillfestivalene i Bergen og Trondheim
- Intensivert PR-arbeid, med plakat- og løpeseddelkampanjer
- Muligens stands på spillbutikkene i Oslo, undomsklubber etc.

Ut over dette vil svært mye være avhengig av ressurssituasjonen: Hvor mange (og kanskje særlig hvor aktive) medlemmer vi får, vil være det viktigste; dernest om vi kan tenkes å få noen økonomisk hjelp, for eksempel fra NSSF eller OASF.

PROGRAM FOR ARES (Bjølsen)

Vinteren 1998:

18/2: EUROPA UNIVERSALIS
Intro v/Jan Erik Storebø

27/2-1/3: WINTERCON
Minicon

18/3: HISTORY OF THE WORLD-turnering
Turnering v/J.H. Berg (kl. 1800)